WASSERKRAFT

REGELHEFT

Französische Alpen, 17. Oktober 1922.

Die elektrische Seilbahn arbeitet sich über Täler und Wälder den mächtigen Berg hinauf. „Wie in einem Jules Verne Roman“, denkt sich Oberst Dassler.

Unter sich kann er unzählige Maschinen erkennen, die mächtige Furchen in den Berg bohren und mit Tonnen von Beton füllen. Über allem liegt der violette Schein, der die Teslaspulen umgibt, welche zu Dutzenden die Landschaft prägen. Sein Assistent trägt derweil die neuesten Daten und Fakten vor: „Die Hochgebirgsanlagen sind bereits in Betrieb genommen, Herr Oberst. Unsere Meteorologen haben uns Vorhersagen über ein extrem regenreiches Frühjahr vorgelegt. Das nächste Jahr wird sehr erfolgreich werden.“

Dassler fixiert einen fernen Punkt in den Bergen. Dieselben Berge, die vor ein paar Jahren seine Männer verschlungen haben, niedergemäht von französischen Maschinengewehren. Der große Krieg könnte in dieser verrückten neuen Welt eine schnell verblassende Erinnerung sein. In dieser Welt, die so schnell für Teslas Energierevolution entflammt ist und sich in Tanz und Unterhaltung verliert. Aber nicht für ihn. Und diesmal wird er nicht scheitern, nicht noch einmal.

„Wir brauchen Geld, Friedrich. Diese Anlagen haben all unsere Reserven aufgebraucht und wir benötigen noch ein Rohrwerk, welches sie mit unseren Turbinen weiter unten im Berg verbindet. Ich vermute, diese Amerikanerin wird es uns sonst vor der Nase wegschnappen.“

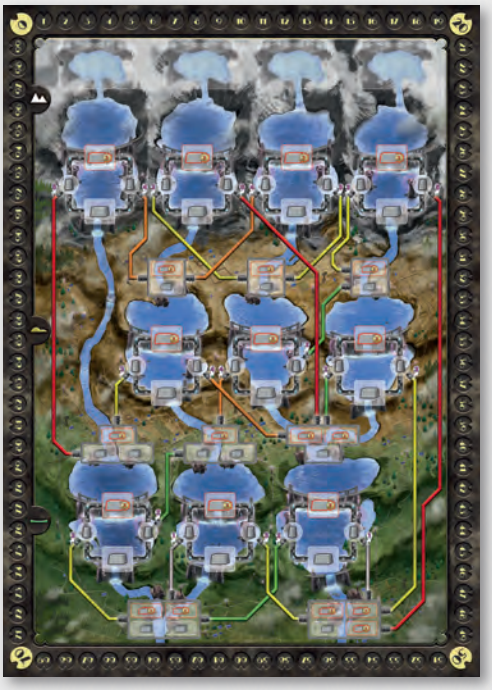
Der junge Mann kneift die Augen zusammen: „Das ist kein Problem. Wir konnten mit einigen italienischen Privatinvestoren ein paar sehr profitable Verträge zur Energieversorgung abschließen. Wenn wir diese in den nächsten Monaten erfüllen, dann sollte uns das den benötigten finanziellen Spielraum geben. Wir werden bereit sein für die staatlichen Verträge im nächsten Jahr, ganz sicher.“

Er übergibt dem Oberst eine prall gefüllte Akte: „Ich habe auch die Recherchen durchgeführt, um die Sie mich gebeten haben. Es sind einige vielversprechende Kandidaten dabei. Wir werden einen exzellenten Chefingenieur finden für unsere weiteren Anstrengungen. Ich denke, Herr Adler wäre ein großer Gewinn für unser Unternehmen.“

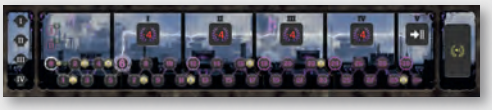
Die Seilbahn erreicht ihre Bergstation, direkt oberhalb einer mächtigen deutschen Staumauer und einem mit Unmengen von Wasser gefüllten Talkessel. Gigawatt an zukünftiger Energie, wenn sie erstmal den Berg hinunter in die Turbinen fließen. Der Oberst steckt die Unterlagen in seine Aktentasche und knöpft seinen Mantel zu.

„Lassen Sie uns an die Arbeit gehen.“

ALLGEMEINES MATERIAL



1 doppelseitiger Spielplan



1 Energieleiste

15 Fortgeschrittene Technologieplättchen

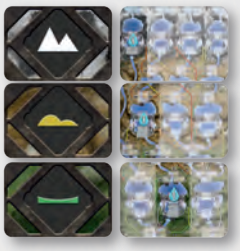
6 Bonusplättchen

6 Zielplättchen

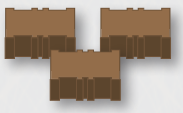
30 Wassereinheiten
(in Form von Wassertropfen)

Hydro, die Währung im Spiel
24 mit Wert 1,
20 mit Wert 3,
14 mit Wert 5

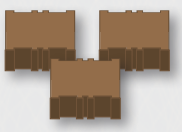
1 Managementplan



10 Startaufstellungsplättchen



3 Neutrale Erhöhungen



3 Neutrale Grundmauern

34 Bagger
24 mit Wert 1,
6 mit Wert 3,
4 mit Wert 5

26 Betonmischer
16 mit Wert 1,
6 mit Wert 3,
4 mit Wert 5

Bagger und Betonmischer werden gemeinsam als Maschinen bezeichnet

1 Patentamtsplan

7 Chefingenieure + 1 Anton Krylov's Sondertechnologieplättchen

45 Private Vertragsplättchen

4 Startvertragsplättchen

6 Staatliche Vertragsplättchen

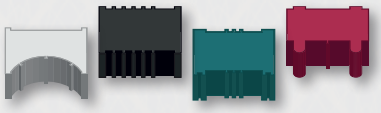
8 Quellenplättchen

SPIELERMATERIAL

4 Unternehmenspläne

4 Bauscheiben

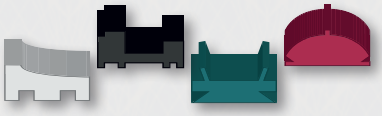
5 Einfache Technologie-plättchen
für jedes der 4 Unternehmen



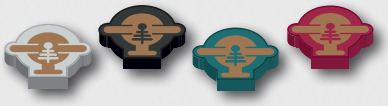
5 Grundmauern
für jedes der 4 Unternehmen

5 Erhöhungen
für jedes der 4 Unternehmen

5 Rohrwerke
für jedes der 4 Unternehmen



4 Turbinenhäuser
für jedes der 4 Unternehmen



1 Reihenfolgemarker
für jedes der 4 Unternehmen

1 Energiemarker
für jedes der 4 Unternehmen

1 Siegpunktmarker
für jedes der 4 Unternehmen

12 Arbeiter
für jedes der 4 Unternehmen

1 Spielhilfe
für jedes der 4 Unternehmen

20 Automaplättchen

In der Automaregel findest du alle notwendigen Regeln, um gegen einen oder mehr Automa zu spielen.

ZIEL DES SPIELS

In **WASSERKRAFT** leitet jeder von euch ein nationales Energieunternehmen und versucht, die Mitspieler bei der Versorgung des Kontinents mit Energie auszustechen. Ihr werdet Technologien und Maschinen erwerben, um Staumauern und Turbinenhäuser zu bauen und sie durch Rohrwerke zu verbinden. Dies erlaubt euch, mit aufgestautem Wasser Energie zu erzeugen und damit wertvolle Energieverträge zu erfüllen. Wer dabei die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Ihr könnt **Siegpunkte** (SP) auf folgende Weisen erzielen:

Am Ende jeder Runde

- durch die Produktion der meisten Energieeinheiten in dieser Runde.

Rot liegt auf der Energieleiste vorne und erzielt daher 6 SP, Grün liegt an zweiter Stelle und erzielt 2 SP.

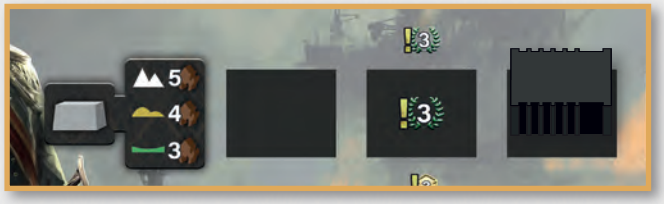
- durch die Produktion von genug Energie *(mindestens 6 Energieeinheiten)*, um an der Wertung des in dieser Runde gültigen Bonusplättchens teilzunehmen. In jeder Runde geben diese Plättchen Siegpunkte für eine bestimmte Bauteilart oder ein anderes Spielelement.

Rot hat die Schwelle von 6 produzierten Energieeinheiten überschritten und erhält somit 4 SP für jede eigene Grundmauer, wie auf dem ersten Bonusplättchen abgebildet.

Während jeder Runde

- durch das Einkommen auf eurem Unternehmensplan.

INFO *Ihr werdet euer Einkommen steigern, indem ihr eine bestimmte Zahl an Bauteilen baut.*



Schwarz erzielt sofort 3 SP beim Bau der zweiten schwarzen Grundmauer und von nun an auch 3 SP in jeder Einkommensphase.

- durch die Erfüllung von Verträgen, die als Belohnung SP beinhalten.

Bei der Produktion von mindestens 3 Energieeinheiten kann dieser Vertrag erfüllt werden, um 4 SP zu erzielen (und 2 Hydro zu erhalten).

- durch die Benutzung von fortgeschrittenen Technologieplättchen, die als Spezialeffekt SP vergeben.

Bei der Benutzung dieses Technologieplättchens erzielt Rot 3 SP für jedes gebaute Turbinenhaus.

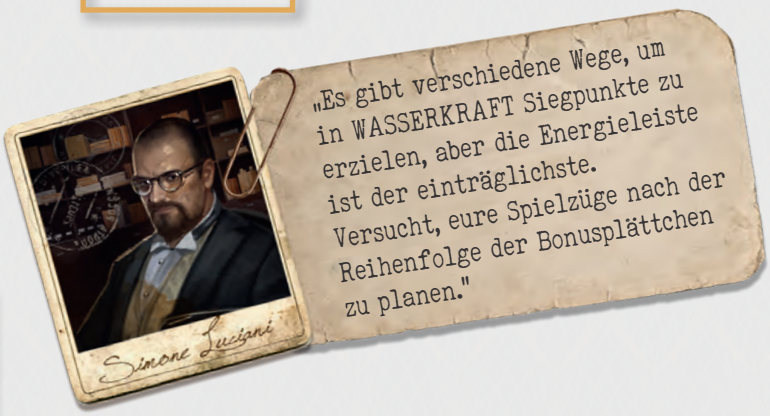
Am Ende des Spiels

- durch die Erfüllung der Aufgabe auf dem Zielplättchen. Bis zu 3 Spieler können dadurch SP erzielen.

Wer die Aufgabe am besten erfüllt, erzielt am Ende 15 Siegpunkte, wer sie am zweitbesten erfüllt 10 SP und wer sie am drittbesten erfüllt noch 5 SP.

- für die übrigen Maschinen und das Geld in eurem Vorrat sowie für die Wassereinheiten hinter euren Staumauern.

Für jedes Set aus 5 Baggern, Betonmischern und/oder Hydro gibt es 1 SP. Ebenso gibt es 1 SP für jede Wassereinheit hinter einer eigenen Staumauer.

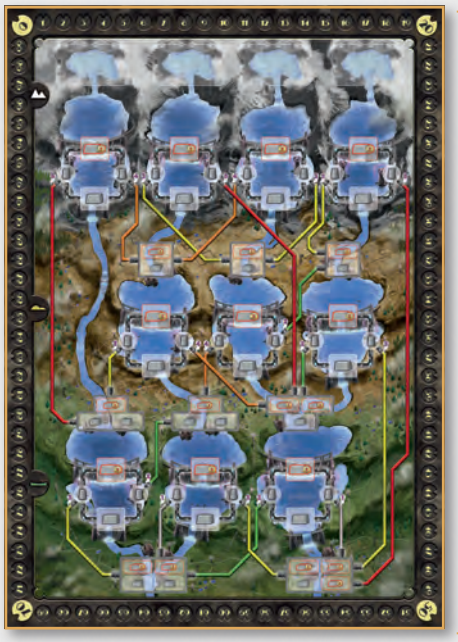


Immer wenn ihr SP erzielt, bewegt euren Siegpunktmarker entsprechend auf der Siegpunktleiste voran. Sobald ihr 100 SP erzielt habt, dreht euren Marker auf die entsprechende Seite um.

GRUNDLEGENDE SPIELKONZEPTE

Der Spielplan

Der Spielplan repräsentiert einen Teil der Alpen und ist in 3 Bereiche aufgeteilt: **Berge, Hügel** und **Vorland** *(von oben nach unten)*. Jeder Bereich hat eine andere Hintergrundfarbe und ist durch ein bestimmtes Symbol gekennzeichnet. In jedem Bereich gibt es eine gewisse Anzahl von Tälern. Jedes Tal hat Baufelder, auf denen ihr Bauwerke errichten könnt. Die Täler sind durch Flüsse miteinander verbunden. Durch die farbigen Rohre könnt ihr Wasser von einer Staumauer an einem Tal zu einem Turbinenhaus an einem anderen Tal leiten.



Berge

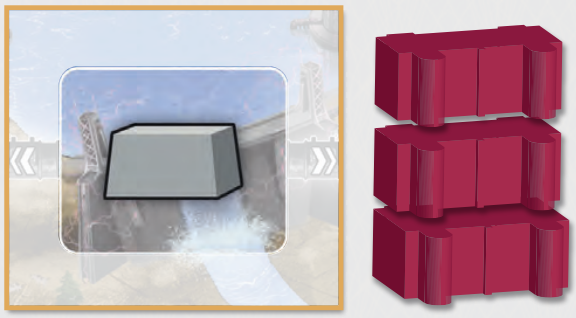
Hügel

Vorland

In den Bergen gibt es 4 Täler mit Platz für jeweils 2 Staumauern und 2 Rohrwerke.
In den Hügeln gibt es 3 Täler mit Platz für jeweils 2 Turbinenhäuser, 2 Staumauern und 2 Rohrwerke.
Im oberen Teil des Vorlands gibt es 3 Täler mit Platz für jeweils 3 Turbinenhäuser, 2 Staumauern und 2 Rohrwerke.
Im unteren Teil des Vorlands gibt es 2 Täler mit Platz für jeweils 4 Turbinenhäuser.

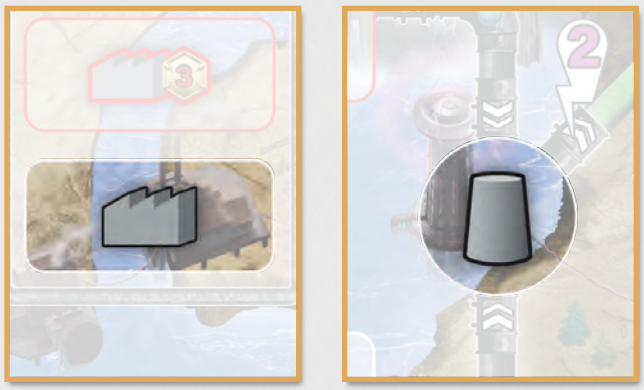
Bauwerke

Ihr könnt 3 Arten von Bauwerken auf dem Spielplan errichten: **Staumauern, Rohrwerke** und **Turbinenhäuser.** Staumauern werden dabei aus 2 verschiedenen Bauteilen errichtet, Grundmauern und Erhöhungen. Grundmauern könnt ihr nur auf freien Baufeldern mit dem entsprechenden Symbol errichten. Erhöhungen könnt ihr auf eine Grundmauer oder genau eine andere Erhöhung bauen. **Staumauern bestehen also aus einer Grundmauer und bis zu 2 Erhöhungen.** Ihre Ausbaustufe kann somit 1 *(nur Grundmauer)* bis 3 *(Grundmauer plus 2 Erhöhungen)* betragen.
Es gibt 2 Arten von Staumauern, neutrale und von Spielern gebaute. Neutrale Staumauern werden zu Beginn des Spiels platziert und können während des gesamten Spiels nicht verändert werden. Alle weiteren Staumauern werden von euch gebaut. Dabei gehört jede Staumauer immer einem Unternehmen, ihr könnt niemals Erhöhungen auf eine Staumauer eines anderen Unternehmens bauen.



Links ein Baufeld für eine Grundmauer. Rechts die dort errichtete rote Staumauer mit Ausbaustufe 3.

Rohrwerke und Turbinenhäuser bestehen aus einem einzigen Bauteil. Ihr könnt sie nur auf freien Baufeldern mit dem entsprechenden Symbol errichten.



Links ein Baufeld für ein Turbinenhaus, rechts für ein Rohrwerk.

Wasser

Wasser ist die wertvollste Ressource in diesem Spiel. Keinem von euch gehört das Wasser, aber ihr alle versucht, es zu kontrollieren. Wassereinheiten kommen in Form von Wassertropfen auf den Quellenplättchen am oberen Ende des Spielplans ins Spiel. Dies passiert zu Beginn jeder Runde, wie auf den Quellenplättchen angegeben, und während der Runden durch eure Aktionen.
Wasser fließt im Normalfall bergab durch die Flüsse, welche die Täler miteinander verbinden. **Sobald eine Wassereinheit durch das letzte Tal im unteren Teil des Vorlands geflossen ist, wird sie vom Spielbrett entfernt.** Durch Staumauern wird die natürliche Bewegung des Wassers unterbrochen. Die Ausbaustufe einer Staumauer gibt dabei an, wie viele Wassereinheiten ihr damit

stauen könnt. **Wenn 1 Wassereinheit in ein Tal mit einer Staumauer fließt, in dem sich bisher weniger Einheiten befinden als es der Ausbaustufe der Staumauer entspricht, verbleibt sie dort und fließt nicht weiter.** Ansonsten fließt sie weiter bergab. Wassereinheiten werden dabei immer einzeln und nacheinander bewegt. In jedem Tal können bis zu 2 Staumauern stehen. Das Wasser wird zuerst von der oberen Staumauer gestaut und erst wenn diese voll ist, fließt das Wasser weiter zur unteren Staumauer.

(Links) 2 Wassereinheiten fließen in ein Tal mit einer neutralen Staumauer der Ausbaustufe 2, die bereits 1 Einheit staut. 1 weitere Wassereinheit wird daher gestaut, die andere Einheit fließt weiter bergab (rechts).

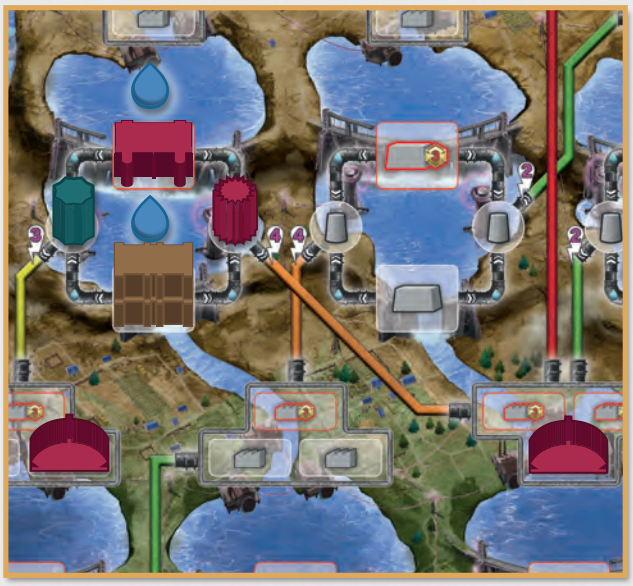
Gestaute Wassereinheiten können nur bewegt werden, wenn ihr eine Produktionsaktion durchführt.

Energieproduktion

Die Produktion von Energie ist der wichtigste Bestandteil dieses Spiels. Zur Energieproduktion benötigt ihr 3 Komponenten: ein **Turbinenhaus**, eine **Staumauer** mit mindestens 1 **gestauten Wassereinheit** und ein **Rohrwerk**, das die beiden Bauwerke miteinander verbindet.

Verbindungen

Um Energie produzieren zu können, muss ein Turbinenhaus über ein Rohrwerk mit einer Staumauer verbunden sein. Die dunklen Leitungen an jedem Tal zeigen dabei an, dass die Staumauern und die Rohrwerke dort miteinander verbunden sind. Die farbigen Rohre auf dem Spielplan zeigen die möglichen Verbindungen zwischen zwei verschiedenen Tälern. Sie werden erst aktiv, wenn ihr am oberen Ende ein Rohrwerk baut.
Um Turbinenhäuser und Staumauern miteinander zu verbinden, müsst ihr Rohrwerke bauen. Ein Rohrwerk und das dazugehörige farbige Rohr verbinden alle Staumauern am oberen Tal mit allen Turbinenhäusern am unteren Tal. Eine Staumauer und ein Turbinenhaus am selben Tal gelten **nicht** als verbunden.



Das rote Turbinenhaus rechts ist über das rote Rohrwerk mit der roten und der neutralen Staumauer im Tal oben links verbunden. Das linke Turbinenhaus ist über das grüne Rohrwerk ebenfalls mit diesen Staumauern verbunden.

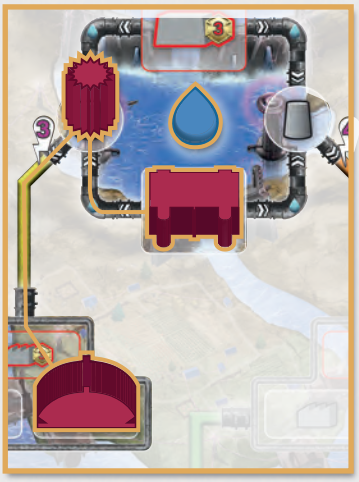
Die benötigten Bauwerke für die Energieproduktion

Wenn ihr Energie mit einer Produktionsaktion erzeugen wollt, dann

- muss das genutzte **Turbinenhaus euch gehören.**
- muss die genutzte **Staumauer** *(mit min. 1 gestauten Wassereinheit)* eine **eigene** oder eine **neutrale** Staumauer sein.
- kann das genutzte **Rohrwerk** einem **beliebigen Unternehmen** gehören. Wenn es euch gehört, entstehen keine zusätzlichen Kosten. Wenn es einem anderen Unternehmen gehört, müsst ihr für jede benutzte Wassereinheit 1 Hydro an das besitzende Unternehmen zahlen. Zudem erhält es 1 SP pro Wassereinheit.

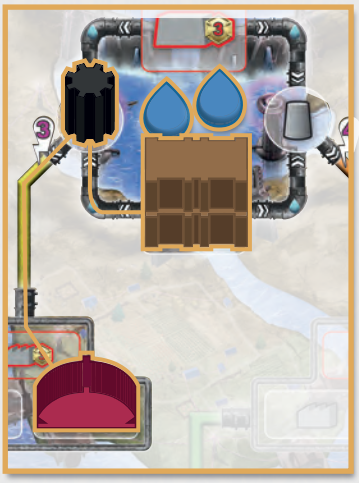
Turbinenhaus	*eigenes Unternehmen*
Staumauer	*eigenes Unternehmen oder neutral*
Rohrwerk	*eigenes oder ein anderes Unternehmen*

Um Energie zu produzieren, müsst ihr Wassereinheiten von einer Staumauer zum Turbinenhaus bewegen. Jedes Rohrwerk hat einen Produktionswert, der auf dem Spielplan neben dem Baufeld angegeben ist. Jede Wassereinheit, die durch das Rohrwerk fließt, erzeugt Energieeinheiten entsprechend diesem Wert.
Nach der Produktion fließen die Wassereinheiten aus dem genutzten Turbinenhaus in das dortige Tal und weiter entlang der Flüsse, bis sie von einer anderen Staumauer gestaut werden oder das Spielfeld verlassen.

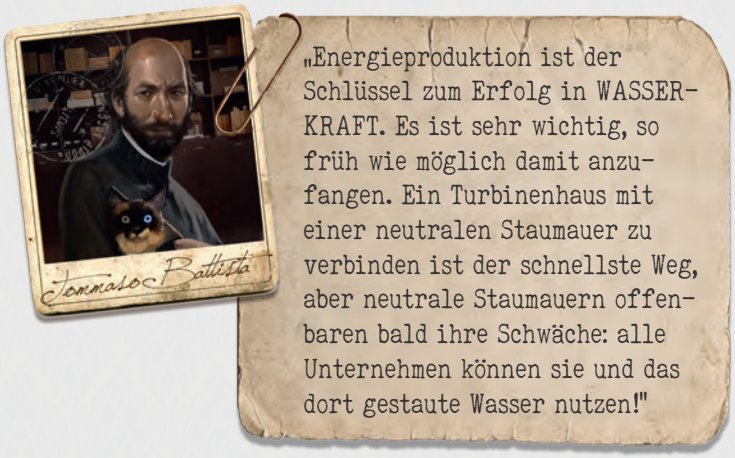


Die Energiemarker zeigen an, wie viel Energie ihr in dieser Runde produziert habt.

Mit der Wassereinheit hinter der eigenen Staumauer und dem Rohrwerk mit Produktionswert 3 produziert Rot 3 Energieeinheiten.



Rot produziert hier 6 Energieeinheiten mit dem schwarzen 3er-Rohrwerk und den beiden Wassereinheiten hinter der neutralen Staumauer. Dafür erhält Schwarz 2 Hydro von Rot sowie 2 SP.



Energie nutzen

Energieleiste

Immer wenn ihr Energie produziert, bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste entsprechend viele Felder vorwärts. Die Menge an Energie, die ihr in einer Runde produziert, entscheidet, wie viel Geld ihr dafür erhaltet und ob ihr in dieser Runde für das Bonusplättchen oder die größte Energieproduktion Punkte erzielen könnt.

Verträge

Zusätzlich zum Fortschreiten auf der Energieleiste könnt ihr bei der Energieproduktion auch einen Vertrag erfüllen. Jeder Vertrag zeigt auf der linken Seite, wie viel Energie ihr dafür produzieren müsst.

Wenn die mit einer Aktion produzierte Energie mindestens dem Wert auf der linken Seite eines Vertrags entspricht, dann könnt ihr ihn erfüllen und erhaltet sofort die Belohnung auf der rechten Seite des Vertrags. Die Belohnung kann aus Siegpunkten, Geld oder Maschinen bestehen oder eine sofortige Spezialaktion sein. Jeder Vertrag kann nur einmal pro Spiel erfüllt werden.

NB *Bei jeder Produktionsaktion dürft ihr genau einen Vertrag erfüllen, nicht mehrere.*

KONZEPT DES REGELHEFTS

WASSERKRAFT ist ein komplexes Spiel. Wir haben uns daher entschieden, das Spiel anhand von Einführungsregeln zu erklären, die gewisse Komponenten beim Spielaufbau und manche Spielmechanismen weglassen.

Die fortgeschrittenen Regeln für das komplette Spiel findet ihr in farbigen Boxen wie dieser hier.

Wenn ihr **WASSERKRAFT** zum ersten Mal spielt, raten wir euch, die fortgeschrittenen Regeln zu ignorieren. Ihr könnt sie lesen, wenn ihr euch bereit fühlt, euer erstes komplettes Spiel zu spielen. In der Anleitung findet ihr zudem ein paar strategische Tipps der Autoren für euer erstes Spiel.

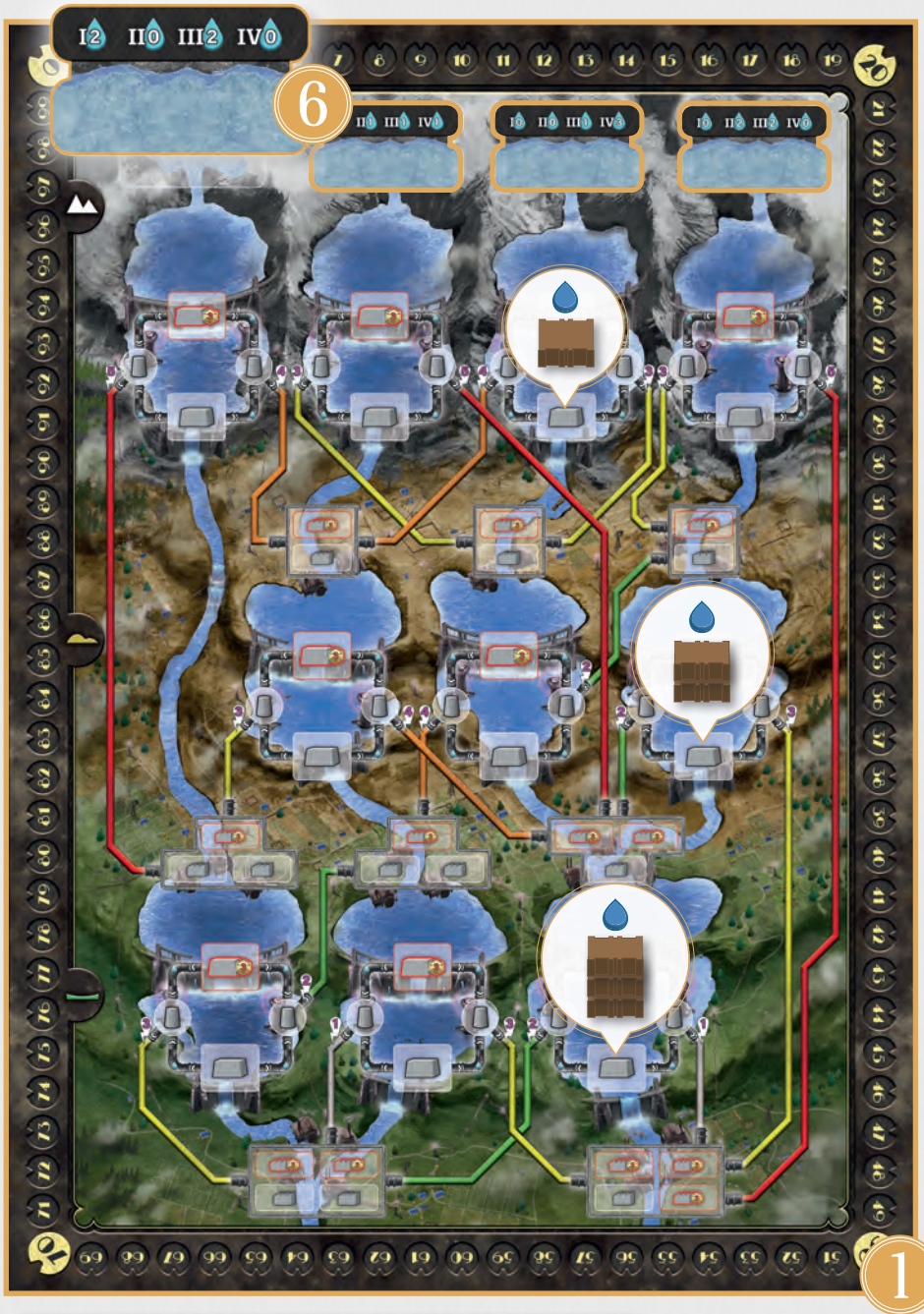
ALLGEMEINER AUFBAU

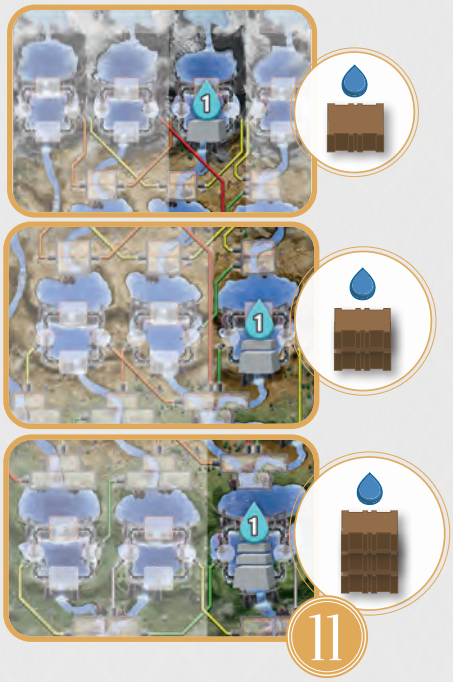
1. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Die Seite ohne Symbole könnt ihr benutzen, wenn ihr alle das Spiel gut kennt.
2. Legt die Energieleiste und den Managementplan neben dem Spielplan aus.
3. Bildet neben dem Spielplan einen allgemeinen Vorrat an Maschinen *(Bagger und Betonmischer)*.
4. Bildet neben dem Spielplan einen allgemeinen Vorrat an Geld *(Hydro)*.
5. Legt die Wassereinheiten ebenfalls als allgemeiner Vorrat bereit.
6. Mischt die Quellenplättchen und legt zufällig 4 davon auf die dafür vorgesehenen Felder oben auf dem Spielplan. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.
7. Legt das hier durchgestrichene Bonusplättchen in die Schachtel zurück, mischt die anderen und legt sie in zufälliger Reihenfolge offen auf den dafür vorgesehenen Feldern der Energieleiste aus.

Mischt alle Bonusplättchen und legt 5 zufällige davon offen auf den dafür vorgesehenen Feldern der Energieleiste aus. Legt das restliche Plättchen in die Schachtel zurück.

8. Mischt die Zielplättchen und legt 1 zufälliges Zielplättchen auf das dafür vorgesehene Feld am Ende der Energieleiste. Legt die restlichen Plättchen in die Schachtel zurück.
9. Mischt die staatlichen Vertragsplättchen. Zieht zufällig 1 weniger als die Anzahl der Spieler und legt die Verträge offen auf die dafür vorgesehenen Felder des Managementplans. Legt die restlichen in die Schachtel zurück.
10. Sortiert die privaten Vertragsplättchen nach den Farben der Rückseiten. Mischt die 3 Stapel und legt sie verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder des Managementplans. Deckt von jedem Stapel 2 Vertragsplättchen daneben auf.
11. Sortiert die Startaufstellungsplättchen nach ihren Rückseiten und zieht 1 zufälliges Plättchen jeder Art. Platziert die neutralen Staumauern auf den abgebildeten Feldern der jeweiligen Region. Es wird immer eine Mauer der Ausbaustufe 1 in den Bergen, eine Mauer der Ausbaustufe 2 in den Hügeln und eine Mauer der Ausbaustufe 3 im Vorland errichtet. Legt 1 Wassereinheit hinter jede Staumauer. Legt alle Startaufstellungsplättchen zurück in die Schachtel.
12. Lasst den Patentamtsplan und alle fortgeschrittenen Technologieplättchen in der Schachtel. Für das Einführungsspiel benötigt ihr sie nicht.

Legt den Patentamtsplan neben dem Spielplan aus. Sortiert die fortgeschrittenen Technologieplättchen nach ihren Rückseiten, mischt die 3 Stapel und legt sie verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder links auf dem Patentamtsplan. Deckt 3 Plättchen vom Stapel I auf und legt sie auf die dafür vorgesehenen Felder rechts auf dem Plan.





Die Abbildung zeigt den Aufbau für eine Partie mit 4 Spielern. Wenn ihr mit 3 Spielern spielt, stellt Arbeiter des nicht genutzten Unternehmens (s. nächste Seite) auf alle Aktionsfelder (links und rechts) einer Spalte mit dem Symbol „4“.

Wenn ihr mit 2 Spielern spielt, stellt entsprechend ungenutzte Arbeiter auf alle Aktionsfelder einer Spalte mit dem Symbol „3“ oder „4“.

SPIELERAUFBAU

für das Einführungsspiel

1 Für das Einführungsspiel verteilt die Unternehmenspläne und Chefingenieure gemäß der folgenden Tabelle. Legt euren Chefingenieur links neben euren Unternehmensplan.

2 Jeder von euch erhält das gesamte Spielermaterial in der Farbe seines Unternehmens sowie 1 Bauscheibe, welche ihr wie abgebildet rechts neben euren Unternehmensplan legt.

	Unternehmen 1	*Unternehmen 2*	*Unternehmen 3*	*Unternehmen 4*
Unternehmensplan	**USA** *Marguerite Grant* Rot	**Deutschland** *Oberst Dassler* Schwarz	**Italien** *Enrico Olivi* Grün	**Frankreich** *Joseph Fontaine* Weiß
Chefingenieur	Wilhelm Adler	Jill McDowell	Solomon P. Jordan	Viktor Fiesler
Startvertrag	3	3	2	4

1

2

Material:

A. *5 Grundmauern*
B. *5 Erhöhungen*
C. *5 Rohrwerke*
D. *4 Turbinenhäuser*
E. *5 Einfache Technologieplättchen*
F. *1 Bauscheibe*
G. *12 Arbeiter*

Platziert alle eure Bauteile (Grundmauern, Erhöhungen, Rohrwerke, Turbinenhäuser) auf die dafür vorgesehenen Plätze auf eurem Unternehmensplan. Legt euer Geld und eure Maschinen auf die dafür vorgesehenen Plätze auf eurem Chefingenieur. Legt eure Arbeiter, Technologieplättchen und euren Startvertrag daneben bereit.

3 Jeder von euch erhält 6 Hydro, 6 Bagger und 4 Betonmischer.

4 Jeder von euch erhält den in der obigen Tabelle angegebenen Startvertrag.

5 Legt eure Reihenfolgemarker auf die dafür vorgesehenen Plätze links *(s. Tabelle auf Seite 10)* auf der Energieleiste. Dies ist die Spielreihenfolge.

NB *Bei weniger als 4 Spielern nutzt nur die Felder 1–2 bzw. 1–3.*

6 Legt eure Energiemarker auf das Startfeld der Energieleiste, mit der Seite „30“ nach unten.

7 Legt eure Siegpunktmarker auf das Feld 10 der Siegpunktleiste, mit der Seite „100“ nach unten.

Auswahl der Unternehmenspläne, Chefingenieure und Startverträge

Legt pro Spieler einen zufälligen Unternehmensplan in die Mitte des Tisches. Zieht zufällig die gleiche Anzahl von Chefingenieuren und legt jeweils einen zufällig auf einen Unternehmensplan. Zieht zufällig eine genau so große Anzahl von Startverträgen und legt sie neben den Unternehmensplänen aus. Legt alle übrig gebliebenen Unternehmenspläne, Chefingenieure und Startverträge in die Schachtel zurück. Ermittelt zufällig einen Spieler, der sich als erstes einen Unternehmensplan mit dem darauf liegenden Chefingenieur sowie einen Startvertrag aussuchen und nehmen darf. Gegen den Uhrzeigersinn folgend dürfen alle anderen Spieler ebenfalls ein Set aus Unternehmensplan und Chefingenieur sowie einen Startvertrag aussuchen und nehmen.

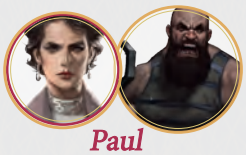
Die Reihenfolgemarker werden in umgekehrter Reihenfolge der Auswahl platziert

Der Spieler, der die erste Auswahl eines Unternehmensplans hatte, wird letzter in der Spielreihenfolge usw. Startspieler wird somit, wer den letzten Unternehmensplan bekommen hat.

Legt die einfachen Technologieplättchen mit dem abgebildeten „?“ in die Schachtel zurück

Jeder Spieler startet mit 4 einfachen Technologieplättchen. Das „?“ wird im fortgeschrittenen Spiel nicht benötigt.

In einem fortgeschrittenen Spiel mit 4 Spielern haben die Spieler zufällig die hier abgebildeten Kombinationen gebildet. Sophia wählt zuerst aus und entscheidet sich für Frankreich und den oberen Startvertrag mit Wert 3. Der weiße Marker wird daher auf das letzte Feld der Reihenfolgeleiste platziert. Viktor wählt als nächstes Italien und den Startvertrag mit Wert 4, sein grüner Marker wird daher auf das vorletzte Feld der Reihenfolgeleiste platziert. Paul wählt als drittes die USA und den zweiten Startvertrag mit Wert 3, sein roter Marker kommt auf Feld 2 der Leiste. Joanna erhält als letztes Deutschland und den Startvertrag mit Wert 2, wird dafür aber Startspielerin.


Paul

Joanna

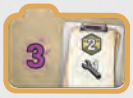
Viktor

Sophia

Joanna

Sophia

Viktor



Paul

Zugreihenfolge

Joanna
4te Spielerin bei der Auswahl

Paul
3ter Spieler bei der Auswahl

Viktor
2ter Spieler bei der Auswahl

Sophia
1te Spielerin bei der Auswahl

Ein Spiel verläuft über **5 Runden**, die jeweils wieder in **5 Phasen** aufgeteilt sind.

1. Einkommen und Quellwasser
2. Aktionen
3. Wasserfluss
4. Wertung
5. Rundenende

Einkommen und Quellwasser

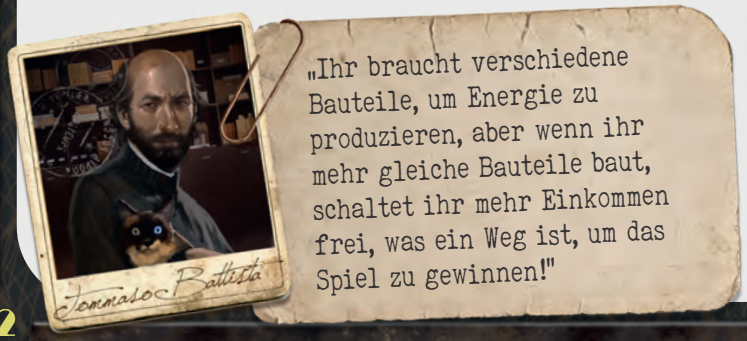
Die Phase kann von allen Spielern gleichzeitig durchgeführt werden.

Jeder von euch erhält das auf seinem Unternehmensplan freigeschaltete Einkommen.

Einkommen erkennt ihr an dem Symbol „!“. Ihr schaltet Einkommen auf eurem Unternehmensplan frei, indem ihr Bauteile baut und dadurch das Einkommen auf dem Feld, wo das Bauteil stand, sichtbar wird *(die kleine Abbildung oberhalb des Feldes zeigt euch nur an, was ihr mit Bau des Bauteils freischalten könnt)*. Bauteile werden immer von links nach rechts gebaut. Sobald ihr die zweite Grundmauer, Erhöhung oder das zweite Rohrwerk baut, wird ein Einkommen freigeschaltet, ebenso beim vierten Bauteil einer Art. Diese Einkommen sind bei allen Unternehmen unterschiedlich. Sobald ihr ein fünftes Bauteil einer Art baut, erhaltet ihr ein Einkommen von 7 SP. Dies ist bei allen Unternehmen gleich.

Rot hat die hier fehlenden Bauteile gebaut und damit 4 verschiedene Einkommen freigeschaltet.

Gebaute Turbinenhäuser schalten kein Einkommen frei, stattdessen geben sie einen Bonus bei der Energieproduktion. Details dazu findet ihr im Anhang 2 auf Seite 23.



Platziert Wassereinheiten auf die Quellenplättchen, abhängig von der aktuellen Rundenzahl.

Jede Quelle zeigt für jede der ersten 4 Runden an, wie viele Wassereinheiten ihr in dieser Runde darauf platzieren sollt *(in der fünften und letzten Runde werden in dieser Phase keine Wassereinheiten mehr platziert)*.
Bewegt werden die Wassereinheiten erst in der Wasserflussphase *(siehe S. 19)*.

In der ersten Runde werden 2 Wassereinheiten auf dieser Quelle platziert.

Aktionen

In Spielreihenfolge führt ihr nacheinander jeweils genau eine Aktion durch.

Wenn ihr am Zug seid, MÜSST ihr Arbeiter auf 1 freies Aktionsfeld einsetzen und die dortige Aktion nutzen.

Jedes Aktionsfeld benötigt 1–3 Arbeiter *(dargestellt durch ein Arbeitersymbol auf dem Feld)* und erlaubt euch, 1 bestimmte Aktion durchzuführen.

Um ein Aktionsfeld mit einem roten Rahmen zu nutzen, müsst ihr zuerst als Extrakosten 3 Hydro zahlen, bevor ihr eure Arbeiter einsetzt.

Um diese Aktion zu nutzen, müsst ihr entweder 2 Arbeiter auf dem linken Aktionsfeld oder 3 Arbeiter auf dem rechten Aktionsfeld einsetzen. Auf dem rechten Aktionsfeld müsst ihr zudem noch 3 Hydro zahlen.

Nehmt die benötigten Arbeiter aus eurem persönlichen Vorrat. Wenn ihr nicht mehr genügend Arbeiter *(oder das zusätzliche Geld)* habt, könnt ihr das Aktionsfeld nicht nutzen. Es ist auch **nicht** erlaubt, Arbeiter einzusetzen, ohne die Aktion zu nutzen *(weil ihr nicht könnt oder wollt)*. Nachdem ihr eure Aktion durchgeführt habt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn ihr an die Reihe kommt und keinen Arbeiter mehr in eurem Vorrat habt, passt ihr für den Rest der Phase. Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die Aktionsphase.
Aktionsfelder findet ihr sowohl auf dem Managementplan als auch auf eurem Unternehmensplan.

Bauaktion

Auf eurem Unternehmensplan finden sich 4 Aktionsfelder, die jeweils mit einer Bauaktion verbunden sind. Mit dieser Aktion dürft ihr jeweils 1 Bauteil bauen. Jeder Spieler darf nur die Aktionsfelder auf seinem eigenen Unternehmensplan nutzen *(nicht auf dem Plan eines Mitspielers)*. Die Kosten der Aktionsfelder steigen von links nach rechts, je öfter ihr in einer Runde bauen wollt, desto mehr Arbeiter benötigt ihr dafür.

Für die erste Bauaktion benötigt ihr 1 Arbeiter. Für eure zweite und dritte Bauaktion benötigt ihr jeweils 2 bzw. 3 Arbeiter. Für die vierte Bauaktion benötigt ihr 3 Arbeiter und zusätzlich 3 Hydro.

Eine Bauaktion besteht aus den folgenden Schritten:

1 ***Setzt die benötigten Arbeiter auf das erste freie Aktionsfeld auf eurem Unternehmensplan ein.***

Auf dem vierten Aktionsfeld müsst ihr zusätzlich noch 3 Hydro bezahlen.

2 ***Legt das entsprechende Technologieplättchen in das obere Segment eurer Bauscheibe.***

Nehmt dazu aus eurem Vorrat ein Technologieplättchen, auf dem das Bauteil abgebildet ist, welches ihr bauen wollt, oder nehmt das Jokerplättchen mit dem „?“. Wenn ihr kein passendes Technologieplättchen mehr zur Verfügung habt, könnt ihr dieses Bauteil nicht bauen.

3 ***Platziert die benötigten Maschinen in das obere Segment eurer Bauscheibe, unterhalb des Technologieplättchens.***

Die Art und Anzahl der Maschinen bestimmt sich durch das Bauteil, welches ihr baut *(weitere Details auf der nächsten Seite)*. Wenn ihr nicht alle Maschinen zur Verfügung habt, könnt ihr dieses Bauteil nicht bauen.

4 ***Dreht eure Bauscheibe um einen Schritt.***

Eure Bauscheibe besteht aus 6 Segmenten. Dreht die Bauscheibe im Uhrzeigersinn soweit, bis das nachfolgende Segment zum neuen oberen Segment wird *(Mit „Bauscheibe drehen“ ist der innere Teil gemeint)*.

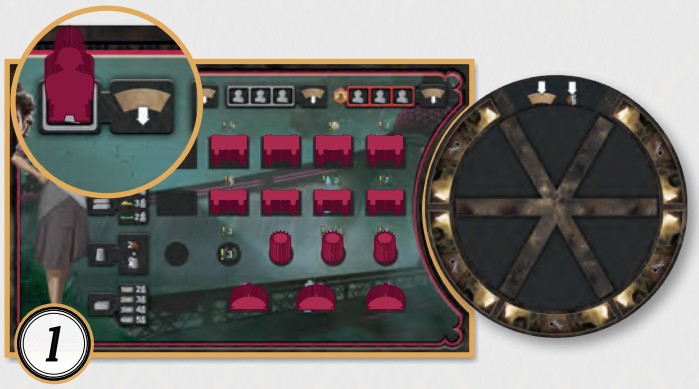
5 ***Platziert das Bauteil auf dem Spielplan.***

Nehmt das entsprechende Bauteil, welches sich am weitesten links auf eurem Unternehmensplan befindet, und platziert es auf einem passenden Baufeld *(bzw. eine Erhöhung auf 1 eurer Grundmauern oder 1 anderen eigenen Erhöhung)* auf dem Spielplan.

Wenn ihr eine Grundmauer oder ein Turbinenhaus auf ein Feld mit roter Umrandung platziert, müsst ihr zusätzlich noch 3 Hydro bezahlen.

Wenn ihr beim Bau ein Einkommen freischaltet, erhaltet ihr sofort dieses Einkommen. In jeder folgenden Einkommensphase erhaltet ihr das Einkommen erneut.

Bauteile kommen also sofort ins Spiel. Die Bauscheibe steht für die Zeit, in der die beteiligten Ressourcen noch gebunden sind.



Rot möchte in den Hügeln eine Grundmauer bauen.

1) *Da dies Rots erste Bauaktion in dieser Runde ist, setzt Rot 1 Arbeiter auf das erste Aktionsfeld.*

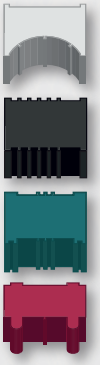
2) *und* ***3)*** *Rot platziert das einfache Technologieplättchen „Grundmauer“ und 4 Bagger in das obere Segment der eigenen Bauscheibe.*

4) *Rot dreht die Bauscheibe um 1 Schritt.*

5) *Rot nimmt die linke Grundmauer vom eigenen Unternehmensplan und platziert sie auf dem Spielplan.*

Ihr könnt **4 verschiedene Arten von Bauteilen** bauen. Jedes Bauteil hat andere Kosten und eine andere Funktion.

Grundmauern

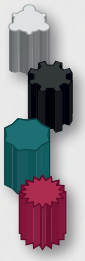


- werden benötigt, um Staumauern zu errichten, welche Wasser für die Energieproduktion sammeln.
- können auf freien Baufeldern mit dem Grundmauersymbol gebaut werden.
- kosten 3 Bagger für ein Baufeld im Vorland, 4 Bagger in den Hügeln oder 5 Bagger in den Bergen.
- kosten 3 Hydro zusätzlich auf einem Baufeld mit rotem Rahmen.
- Ihr dürft nicht 2 Grundmauern derselben Farbe im selben Tal bauen.

Erhöhungen

- erhöhen die Menge an Wasser, die eine Staumauer sammeln kann.
- können auf eine eigene Grundmauer oder 1 eigene bereits vorhandene Erhöhung gebaut werden *(es gibt keine Baufelder mit dem Symbol Erhöhung).*
- kosten 2 Betonmischer für einen Bau im Vorland, 3 Betonmischer in den Hügeln oder 4 Betonmischer in den Bergen.
- kosten **keine** 3 Hydro zusätzlich wenn die Grundmauer auf einem Baufeld mit rotem Rahmen steht.
- Auf eine Grundmauer dürfen maximal 2 Erhöhungen gebaut werden *(eine Staumauer hat also eine Ausbaustufe von maximal 3).*

Rohrwerke



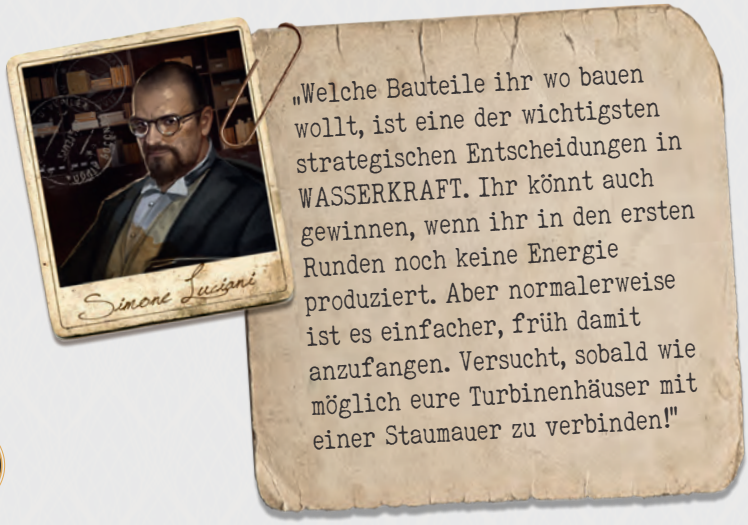
- werden zur Energieproduktion benötigt, um Wasser von der Staumauer zum Turbinenhaus zu bringen.
- können auf freien Baufeldern mit dem Rohrwerksymbol gebaut werden.
- kosten 2 Bagger multipliziert mit dem Produktionswert des Rohrwerks *(ein Rohrwerk mit Produktionswert 4 kostet z. B. 8 Bagger).*

Turbinenhäuser

- werden zur Energieproduktion benötigt.
- können auf freien Baufeldern mit dem Turbinenhaussymbol gebaut werden.
- kosten 2 Betonmischer plus 1 weiteren Betonmischer für jedes weitere Turbinenhaus, welches ihr bereits gebaut habt.
- kosten 3 Hydro zusätzlich auf einem Baufeld mit rotem Rahmen.
- Kein Spieler darf 2 Turbinenhäuser im selben Tal bauen.

	Vorland	Hügel	Berge
Grundmauer	*3 Bagger*	*4 Bagger*	*5 Bagger*
Erhöhung	*2 Betonmischer*	*3 Betonmischer*	*4 Betonmischer*
Turbinenhaus	*2 Betonmischer + 1 Betonmischer pro bisher gebautem Turbinenhaus*		
Rohrwerk	*2 Bagger × Produktionswert des Rohrwerks*		

Die Kosten sind auch auf euren Unternehmensplänen abgebildet.



Maschinen, Geld und Technologieplättchen

- Bagger und Betonmischer müsst ihr nicht dauerhaft ausgeben, um ein Bauteil zu bauen. Sie sind stattdessen für eine Zeit lang auf eurer Bauscheibe in **Gebrauch** und werden wieder **verfügbar**, sobald sie eine komplette Umdrehung der Bauscheibe mitgemacht haben.
- Wenn ihr *(egal wie)* eine Ressource erhaltet, nehmt sie immer aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in euren persönlichen Vorrat *(nicht auf die Bauscheibe).* Maschinen, die ihr erhaltet, sind immer sofort verfügbar.
- Geld wird niemals auf die Bauscheibe gelegt. Wenn ihr Geld bezahlen müsst, legt es zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Es gibt 5 Arten von Technologieplättchen, eine für jedes Bauteil sowie ein Jokerplättchen, mit dem ein beliebiges Bauteil gebaut werden kann. Technologieplättchen bleiben so lange auf der Bauscheibe, bis sie eine komplette Umdrehung mitgemacht haben und kommen dann zurück in den persönlichen Vorrat.

Managementaktionen

Platziert die benötigte Anzahl Arbeiter auf ein freies Aktionsfeld eurer Wahl auf dem Managementplan und führt sofort die dazugehörige Aktion aus.

Die Aktionen auf dem Managementplan stehen euch allen zur Verfügung. Sobald ein Aktionsfeld genutzt wurde, gilt es in dieser Runde für alle als belegt *(mit Ausnahme der Bank, siehe S. 17)*.
Jede Aktion auf dem Managementplan hat links und rechts 2 dazugehörige Aktionsfelder, die ihr nutzt, um die Aktion durchzuführen. Das rechte Aktionsfeld benötigt mehr Arbeiter oder zusätzliches Geld, gibt euch aber eine zweite Möglichkeit, die Aktion durchzuführen. Es ist erlaubt, dass ein Spieler beide Aktionsfelder einer Aktion nutzt.
Manche Aktionen erfordern die Zahlung von Geld. Der Geldbetrag muss vor dem Platzieren der Arbeiter bezahlt werden, ggf. zusammen mit den 3 Hydro für ein rot umrandetes Aktionsfeld. Wenn ihr nicht genügend Geld habt, dürft ihr das Aktionsfeld nicht nutzen.

Ein Aktionsfeld darf nicht genutzt werden, wenn ihr die Aktion nicht durchführen könnt!

Ähnliche bzw. gleiche Aktionen sind auf dem Managementplan jeweils zu einer Kategorie zusammengefasst.

KRAFTWERKSSTEUERUNG

Die Aktionen dieser Kategorie erlauben euch Energie zu produzieren.

Dieses Symbol steht für eine Energieproduktion. Ein ggf. vorhandener Bonus oder Malus steht in lila daneben.

Um Energie zu produzieren benötigt ihr:

- Eine eigene oder neutrale Staumauer mit mindestens 1 Wassereinheit.
- Ein eigenes Turbinenhaus auf dem Spielplan.
- Ein Rohrwerk *(egal welcher Farbe)*, welches die Staumauer direkt mit eurem Turbinenhaus verbindet.

Nehmt eine Anzahl gestauter Wassereinheiten eurer Wahl (1–3) hinter einer Staumauer und bewegt sie durch ein Rohrwerk und das dahinterliegende farbige Rohr zu eurem Turbinenhaus. Ihr produziert sofort eine Menge Energie entsprechend der Anzahl der Wassereinheiten multipliziert mit dem Produktionswert des Rohrwerks.

Ihr müsst nicht alle Wassereinheiten bewegen, die die Staumauer staut.

Wenn ihr das Rohrwerk eines Mitspielers benutzt, zahlt ihm 1 Hydro für jede bewegte Wassereinheit. Außerdem erhält der Mitspieler pro Wassereinheit 1 Siegpunkt.

Nachdem ihr den Gesamtwert der produzierten Energie berechnet habt, addiert bzw. subtrahiert ggf. noch den Bonus oder Malus des Aktionsfeldes.

Ihr könnt die Aktion „Energieproduktion“ nicht durchführen, wenn ihr weniger als 1 Energie produzieren würdet.

Rot nutzt eine Aktion „Energieproduktion“ mit einem Bonus von +1. Rot bewegt 2 Wassereinheiten von der neutralen Staumauer und nutzt das grüne Rohrwerk mit einem Produktionswert von 4. Rot produziert 9 Energie: 2 × 4 (Anzahl Wassereinheiten × Produktionswert Rohrwerk) +1 (Bonus der Aktion). Rot muss Grün 2 Hydro zahlen und Grün erhält 2 SP.

„Ein Malus vom Aktionsfeld muss nicht schlimm sein. Manchmal reicht wenig produzierte Energie, um einen Vertrag zu erfüllen und SP zu erzielen."

Ertrag der Energieproduktion

Bewegt euren Marker auf der Energieleiste um so viele Felder vorwärts, wie ihr Energie produziert habt.

Auf der Energieleiste haltet ihr fest, wieviel Energie jeder von euch im Laufe einer Runde produziert hat. Wenn ihr mehr als 30 Energie produziert, dreht euren Marker auf die „30"-Seite um und beginnt wieder am Anfang der Energieleiste *(für Effekte in der Wertungsphase, bei der die Position des Markers eine Rolle spielt, handelt als wäre der Marker noch auf dem Feld 30, siehe S. 20).*

Rot produziert 7 Energie. In dieser Runde hatte Rot bereits 5 Energie produziert. Der rote Marker rückt daher auf der Energieleiste von Feld 5 auf Feld 12 vor.

Ihr könnt einen Vertrag in eurem persönlichen Vorrat erfüllen, wenn ihr soeben mindestens so viel Energie produziert habt, wie es dem Wert auf dem Vertragsplättchen entspricht.

Es gilt nur die produzierte Energie der gerade abgeschlossenen Aktion, nicht die gesamte in dieser Runde produzierte Energie. Ihr erhaltet sofort alle Erträge, die rechts auf dem Vertragsplättchen abgebildet sind und dreht den Vertrag dann um. Jeder Vertrag kann nur einmal erfüllt werden. Erhaltet ihr als Ertrag ein Bauteil, so dürft ihr es sofort bauen und müsst als Kosten lediglich 3 Hydro bezahlen, falls ihr eine Grundmauer oder ein Turbinenhaus auf einem Baufeld mit rotem Rahmen einsetzt.

Mit jeder Energieproduktion dürft ihr nur genau einen Vertrag erfüllen.

Weder ist es erlaubt, mit der Summe aus 2 oder mehr Energieproduktionen einen Vertrag zu erfüllen, noch dürft ihr mit einer Energieproduktion mehrere Verträge erfüllen.

Rot hat soeben 7 Energie produziert, darf aber nur einen der beiden Verträge erfüllen. Rot entscheidet sich für den Vertrag mit Wert 3 und erhält dafür 2 weitere Schritte auf der Energieleiste und 2 Drehungen der Bauscheibe.

Staatliche Verträge

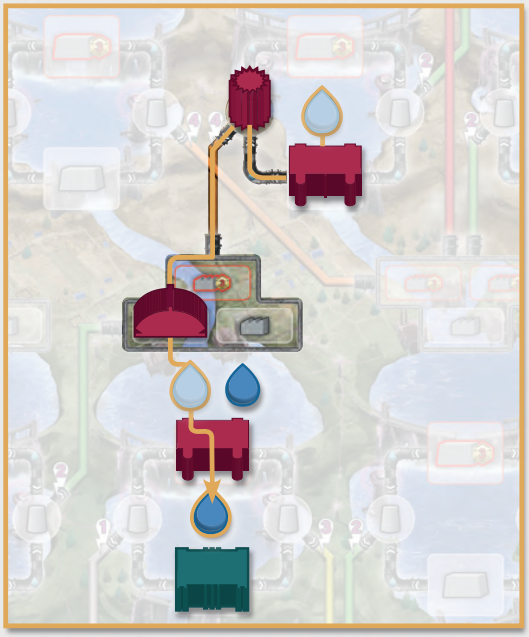
Wenn ihr soeben mindestens so viel Energie produziert habt, wie es dem Wert eines offenen staatlichen Vertragsplättchens entspricht, könnt ihr diesen anstelle eines eigenen Vertrags erfüllen.

Offene staatliche Verträge könnt ihr nicht in euren persönlichen Vorrat nehmen *(reservieren).* Sie bleiben auf dem Managementplan liegen, bis sie erfüllt werden. Erst dann dreht ihr sie um und legt sie vor euch ab.

Wer von euch als erstes 14 Energie (oder sogar mehr) mit einer Aktion produziert, kann damit einen dieser staatlichen Verträge erfüllen.

Wohin fließt das Wasser?

Nach der Produktion fließen die Wassereinheiten vom Turbinenhaus weiter durch die folgenden Täler und Flüsse. Wenn sie dabei wieder auf eine Staumauer treffen, werden sie dort gestaut, es sei denn, die Staumauer enthält bereits Wasser bis zu ihrer Ausbaustufe. In diesem Fall fließt das Wasser über die Staumauer und weiter bergab.



Rot produziert Energie mit 1 Wassereinheit aus der eigenen Staumauer in den Hügeln. Vom Turbinenhaus aus fließt die Wassereinheit anschließend in das Tal im Vorland. Die erste, rote Staumauer (Ausbaustufe 1) dort staut bereits 1 Wassereinheit, so dass das Wasser weiterfließt zur zweiten Staumauer und dort aufgestaut wird.

WASSERMANAGEMENT

Die Aktionen dieser Kategorie erlauben euch, weiteres Wasser auf Quellen zu platzieren.

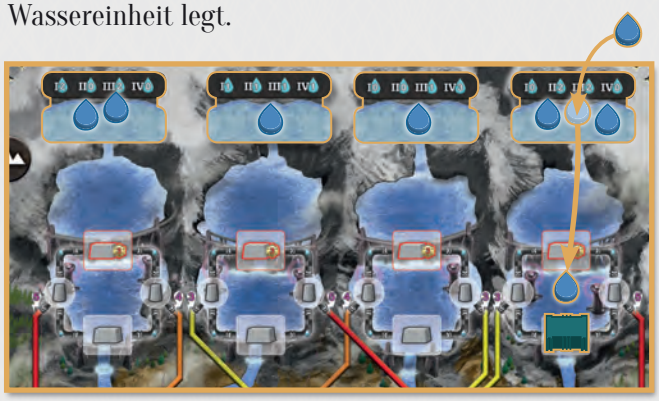
Platziert 2 Wassereinheiten auf 1 oder 2 Quellenplättchen.

Ihr dürft euch frei aussuchen, auf welche Quellen ihr die Wassereinheiten legt. Ihr dürft beide auf dasselbe Plättchen legen, oder auf 2 verschiedene. Ihr dürft auch nur 1 Wassereinheit legen und auf die zweite verzichten. Das Wasser bewegt sich erst in der Wasserflussphase *(siehe S. 19)*.

Wenn ihr 2 Wassereinheiten platziert, dürft ihr sie auf 2 verschiedene Quellen legen.

Platziert 1 Wassereinheit auf 1 Quellenplättchen. Diese Wassereinheit fließt sofort entsprechend den regulären Wasserflussregeln.

Ihr dürft euch frei aussuchen, auf welche Quelle ihr die Wassereinheit legt.



Die platzierte Wassereinheit fließt sofort den Fluss hinab.

Die Anzahl der Wassereinheiten, die auf einer Quelle liegen können, ist nicht begrenzt.

NB *Wassereinheiten können außerdem noch über Verträge und Einkommen ins Spiel kommen und natürlich durch die Quellen selbst.*

„Versucht vorherzusehen, wohin das Wasser fließt, und seid vorsichtig, wo ihr die Wassereinheiten platziert … ihr wollt sicher lieber eure eigenen Staumauern füllen als die eurer Mitspieler."

BANK

Diese Kategorie erlaubt euch, mehr Geld zu erhalten.

Nehmt so viele Hydro, wie ihr Arbeiter auf dieses Feld platziert.

Das Aktionsfeld Bank funktioniert anders als alle anderen Aktionsfelder. **Als 1 Aktion dürft ihr hier so viele Arbeiter gleichzeitig platzieren, wie ihr möchtet.** Für jeden Arbeiter erhaltet ihr 1 Hydro. Zudem gilt das Feld immer als frei, **ihr dürft hier immer wieder Arbeiter platzieren, egal ob sich schon Arbeiter, eigene oder fremde, hier befinden.**

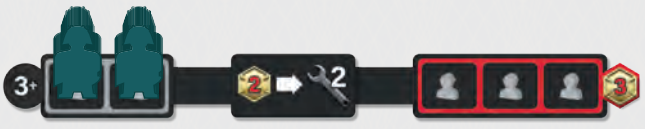
NB *Geld könnt ihr außerdem noch über Verträge, Einkommen oder in der Wertungsphase erhalten.*

WERKSTATT

Die Aktionen dieser Kategorie erlauben euch, eure Bauscheibe weiterzudrehen, um schneller eure Maschinen und Technologieplättchen zurückzubekommen.

Dreht eure Bauscheibe um so viele Segmente weiter, wie es die Zahl auf der Aktion angibt.

Wenn auf der Aktion zusätzliche Kosten angegeben sind, müsst ihr diese bezahlen. **Nach jeder Drehung** der Bauscheibe *(im Uhrzeigersinn um jeweils 60°)* nehmt alle Maschinen und Technologieplättchen in euren Vorrat zurück, die sich im neuen oberen Segment befinden.



Grün führt diese Werkstattaktion aus und zahlt 2 Hydro, um die eigene Bauscheibe um 2 Segmente zu drehen. Oben zeigt die Bauscheibe vor der Aktion, unten danach. Grün bekommt die beiden Technologieplättchen und insgesamt 7 Bagger zurück in den eigenen Vorrat.

INFO *Ihr könnt die Bauscheibe auch durch Verträge oder Einkommen weiterdrehen.*

MASCHINENAUSSTELLUNG

Die Aktionen dieser Kategorie erlauben euch, mehr Maschinen zu kaufen.

Zahlt die Geldkosten auf der linken Seite der Aktion, um die Maschinen auf der rechten Seite zu erhalten.

Nehmt die Maschinen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in euren persönlichen Vorrat auf euren Chefingenieur.

INFO *Ihr könnt Maschinen auch durch Verträge oder Einkommen erhalten.*

NOTARIAT

Die Aktionen dieser Kategorie erlauben euch, neue Vertragsplättchen zu erhalten.

Nehmt 1 privates Vertragsplättchen

Zahlt 1 Hydro und nehmt 2 private Vertragsplättchen

Sucht euch aus den offenliegenden privaten *(nicht den staatlichen)* Verträgen 1 bzw. 2 aus und legt sie offen neben euren Unternehmensplan. Deckt **am Ende eures Zugs** neue Verträge derselben Farbe auf, so dass wieder 2 Verträge jeder Farbe offen ausliegen.

Ihr dürft nie mehr als 3 offene Vertragsplättchen besitzen.

Wenn ihr nach der Aktion mehr als 3 offene Vertragsplättchen in eurem Vorrat habt, müsst ihr entsprechend viele Plättchen eurer Wahl abwerfen *(legt sie verdeckt unter den entsprechenden Nachziehstapel).* Bereits erfüllte *(verdeckte)* Plättchen zählen dabei nicht mit.

PATENTAMT

Die Aktionen dieser Kategorie erlauben euch, fortgeschrittene Technologieplättchen zu erwerben.

Zahlt 5 Hydro und nehmt euch das zur Aktion gehörende fortgeschrittene Technologieplättchen.

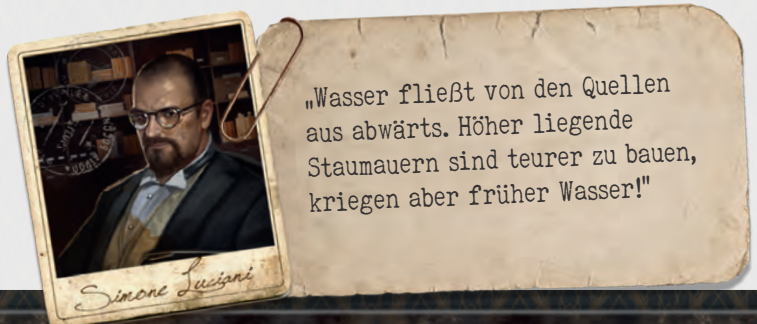
Im Patentamt gibt es 3 Aktionsfelder mit jeweils 1 dazu gehörenden fortgeschrittenen Technologieplättchen. Nehmt euch das entsprechende Plättchen und legt es in euren persönlichen Vorrat, ihr könnt es ab sofort benutzen. Jedes Plättchen erlaubt euch, ein bestimmtes Bauteil zu bauen. Wenn ihr mit einem fortgeschrittenen Technologieplättchen eine Bauaktion durchführt, erhaltet ihr zusätzlich noch einen Spezialeffekt *(die Effekte werden auf S. 25 f. erklärt)*. Neue Technologieplättchen kommen erst am Ende der Runde ins Spiel *(siehe S. 21)*.

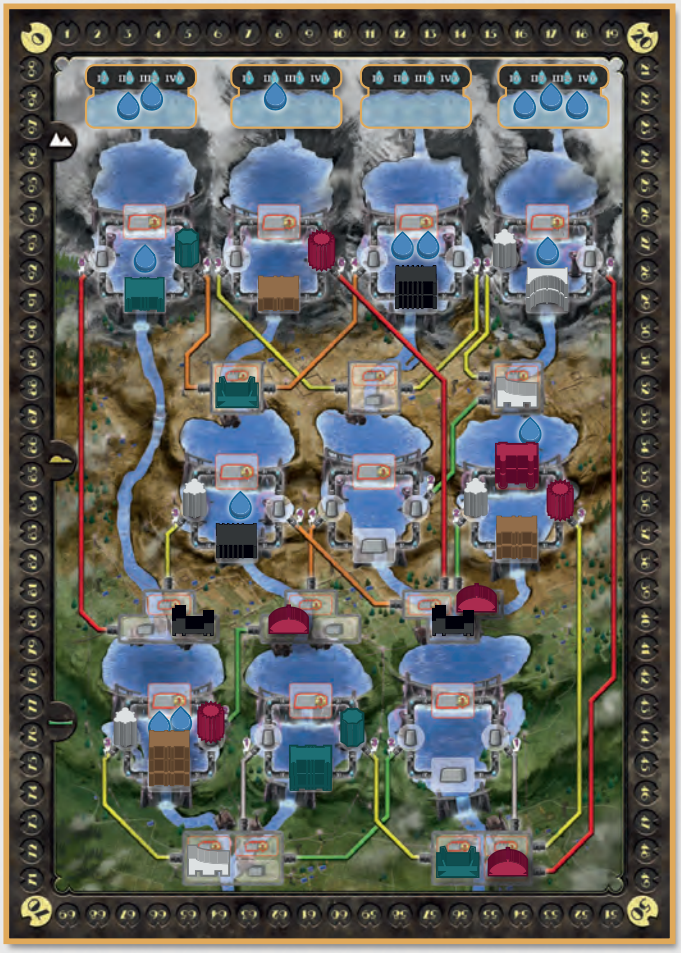
WASSERFLUSS

Nach der Aktionsphase, wenn alle Arbeiter platziert wurden, beginnt die Wasserflussphase.

Alle Wassereinheiten auf den Quellen fließen nach den bekannten Regeln abwärts durch die Flüsse und Täler.

Die Wassereinheiten werden einzeln und nacheinander bewegt. Staumauern stauen das Wasser bis zu ihrer Ausbaustufe, weitere Wassereinheiten fließen über die Staumauer hinweg weiter abwärts. Wassereinheiten, die nirgendwo gestaut werden, verlassen am unteren Ende den Spielplan. Die Phase endet, wenn alle Wassereinheiten bewegt wurden.





Wassereinheiten 1 und 2 fließen zuerst in das Tal in den Bergen. Die Kapazität der dortigen Staumauer mit Stufe 1 ist jedoch schon erreicht, so dass beide weiterfließen. Sie erreichen das Tal im Vorland mit einer Staumauer der Stufe 3. Eine Einheit wird dort gestaut, die zweite fließt weiter und verlässt den Spielplan.

Wassereinheiten 3, 4 und 5 fließen abwärts. Die ersten beiden Staumauern auf ihrem Weg können jeweils 1 Einheit aufnehmen, Einheit 5 fließt weiter bis zur unteren Staumauer in den Hügeln.

WERTUNG

Das führende Unternehmen auf der Energieleiste erhält 6 SP, das zweite Unternehmen 2 SP.

Um die SP zu erhalten, müsst ihr mindestens 1 Energie produziert haben. Bei einem Gleichstand auf dem ersten Platz addiert die Siegpunkte *(6+2=8)* und teilt sie gleichmäßig auf alle beteiligten Unternehmen auf. Rundet dabei ggf. auf ganze Zahlen auf. Für den zweiten Platz gibt es dann keine Punkte mehr. Bei einem Gleichstand auf dem zweiten Platz erhält jedes beteiligte Unternehmen 1 SP.

Rot liegt auf dem ersten Platz auf der Energieleiste und erhält 6 SP. Schwarz und Weiß teilen sich den zweiten Platz und erhalten jeweils 1 SP.

Erhaltet Geld gemäß eurer Position auf der Energieleiste.

Prüft die Zahl im letzten Hydrosymbol auf der Energieleiste, das ihr erreicht oder überschritten habt, und nehmt euch so viele Hydro. Wenn ihr keine Energie produziert habt, erhaltet ihr 3 Hydro, verliert aber auch 3 SP *(s. Symbol neben Feld 0)*. Habt ihr mehr als 30 Energie produziert, erhaltet ihr 8 Hydro.

Rot erhält 4 Hydro, Schwarz und Weiß jeweils 3 Hydro. Grün erhält ebenfalls 3 Hydro, verliert aber 3 SP.

Erhaltet Siegpunkte für das Bonusplättchen der aktuellen Runde.

Die Energieleiste besteht aus 5 nummerierten Abschnitten, 1 pro Runde. Das Bonusplättchen der aktuellen Runde ist das am weitesten links gelegene Plättchen. Eine Erklärung aller Bonusplättchen findet ihr auf S. 26.

Voller Bonus: Wenn sich euer Marker mindestens im Abschnitt der aktuellen Runde befindet, erhaltet ihr den vollen Bonus ohne irgendwelche Abzüge.
Reduzierter Bonus: Wenn sich euer Marker in einem Abschnitt mit einer niedrigeren Nummer befindet, erhaltet ihr zwar den Bonus, allerdings abzüglich 4 SP pro Abschnitt, den ihr hinter dem Bonusplättchen liegt. Durch den Abzug könnt ihr niemals SP verlieren, im schlimmsten Fall erhaltet ihr nach Abzug 0 SP.
Kein Bonus: Wenn sich euer Marker nicht mindestens auf Feld 6 der Energieleiste *(im ersten nummerierten Abschnitt)* befindet, erhaltet ihr keine SP für das Bonusplättchen.

In der dritten Runde gibt es einen Bonus von 5 SP pro gebauter Grundmauer.

Weiß erhält den vollen Bonus von 10 SP für 2 gebaute Grundmauern.

Grün erhält einen reduzierten Bonus von 11 SP für 3 gebaute Grundmauern abzüglich 4 SP dafür, dass der grüne Marker sich 1 Abschnitt hinter dem aktuellen Bonusplättchen befindet.

Schwarz würde einen reduzierten Bonus erhalten, hat jedoch nur 1 Grundmauer gebaut und der schwarze Marker befindet sich 2 Abschnitte hinter dem aktuellen Bonusplättchen. Schwarz erhält daher keine SP.

Rot erhält keinen Bonus, trotz 3 gebauter Grundmauern, da Rot in dieser Runde nicht mindestens 6 Energie produziert hat.

Legt das Bonusplättchen der aktuellen Runde in die Schachtel zurück.

Nach der Wertung wird das gerade gewertete Bonusplättchen beiseite gelegt. Das darunter auftauchende Symbol soll euch daran erinnern, für diesen Abschnitt bei der nächsten Wertung 4 SP vom Bonus abzuziehen, falls ein Marker sich in diesem oder einem früheren Abschnitt befindet. Wenn ihr das letzte Bonusplättchen beiseite gelegt habt, endet das Spiel *(siehe nächste Seite)*.

ENDE DER RUNDE

Ermittelt die neue Spielreihenfolge und ordnet die Reihenfolgemarker entsprechend.

Je weniger Energie ihr produziert habt, desto eher seid ihr in der nächsten Runde an der Reihe. Wer von euch in der aktuellen Runde am wenigsten Energie produziert hat, wird neuer Startspieler, usw. Wenn mehrere von euch dieselbe Menge Energie produziert haben, ändert die relative Reihenfolge dieser Spieler.

Grün hat am wenigsten Energie produziert und wird Startspieler für die nächste Runde. Rot hat die meiste Energie produziert und kommt nächste Runde zuletzt dran. Schwarz und Weiß haben gleich viel Energie produziert, also tauschen sie ihre relativen Positionen auf der Reihenfolgeleiste.

Bewegt alle Energiemarker zurück auf das Feld „0“ der Energieleiste.

Dreht ggf. die Marker von der Seite „30“ wieder auf die leere Seite.

Nehmt alle eure Arbeiter von den Aktionsfeldern zurück in euren persönlichen Vorrat.

Wenn noch fortgeschrittene Technologieplättchen auf dem Patentamt liegen, legt sie zurück in die Schachtel.

Deckt 3 neue fortgeschrittene Technologieplättchen auf und legt sie auf die entsprechenden Felder des Patentamts. Nehmt zuerst die Plättchen vom Stapel „I“, wenn dieser leer ist vom Stapel „II“ und zuletzt vom Stapel „III“.

NB *In der letzten Runde führt ihr diese Phase nicht mehr durch.*

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der Wertungsphase der fünften Runde. Dann findet die folgende Endwertung statt.

Erhaltet SP für die Erfüllung des Zielplättchens.

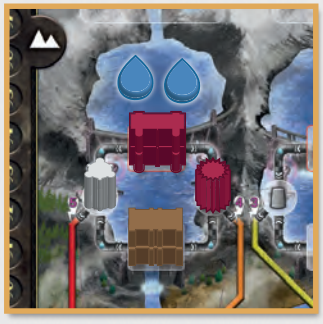
Ermittelt, wie gut ihr die Bedingung auf dem Zielplättchen erfüllt. Wer von euch die Bedingung am besten erfüllt, erhält 15 SP. Für den zweiten Platz gibt es 10 SP, für den dritten Platz 5 SP. Falls mehrere von euch die Bedingung gleich gut erfüllen, teilt euch die Punkte der entsprechenden Ränge (*ggf. wird aufgerundet*).
Die einzelnen Zielplättchen werden auf S. 27 erklärt.

Erhaltet SP für die restlichen Ressourcen in eurem persönlichen Vorrat.

Ermittelt die Anzahl eurer restlichen Bagger, Betonmischer und Hydro. Für je 5 Ressourcen erhaltet ihr 1 SP. Ressourcen auf eurer Bauscheibe zählen nicht.

Schwarz hat am Spielende 4 Betonmischer, 6 Bagger und 8 Hydro im Vorrat, also insgesamt 18 Ressourcen (die 3 Betonmischer und 4 Bagger auf der Bauscheibe zählen nicht mit). Dafür erhält Schwarz 3 SP.

Erhaltet 1 SP für jede Wassereinheit hinter euren Staumauern.



Rot hat 2 Wassereinheiten hinter einer eigenen Staumauer und erhält dafür insgesamt 2 SP.

Wer von euch jetzt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern, wer in der letzten Runde am meisten Energie produziert hat *(führt daher die Phase „Ende der Runde“ in der letzten Runde nicht mehr aus)*.

ANHÄNGE

Anhang 1: Symbolerklärungen

Hier eine kurze Erklärung der häufiger vorkommenden Symbole im Spiel.
Ihr findet sie vor allem auf Verträgen und euren Unternehmensplänen.

Erhaltet die angegebene Anzahl von Hydro aus dem allgemeinen Vorrat.

Zahlt die angegebene Anzahl von Hydro in den allgemeinen Vorrat.

Erhaltet die angegebene Anzahl von SP und bewegt euren Siegpunktmarker entsprechend.

Erhaltet die angegebene Anzahl von Baggern aus dem allgemeinen Vorrat.

Erhaltet die angegebene Anzahl von Betonmischern aus dem allgemeinen Vorrat.

Erhaltet die angegebene Anzahl von Maschinen aus dem allgemeinen Vorrat. Ihr könnt bei jeder Maschine frei wählen zwischen einem Bagger oder einem Betonmischer.

Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste um die angegebene Anzahl von Feldern vorwärts. Ihr könnt damit keine Verträge erfüllen.

Bewegt euren Energiemarker auf der Energieleiste um die angegebene Anzahl von Feldern vorwärts. Ihr könnt damit genau 1 Vertrag erfüllen.

Platziert die angegebene Anzahl von Wassereinheiten auf Quellen eurer Wahl. Sie fließen in der nächsten Wasserflussphase.

Platziert die angegebene Anzahl von Wassereinheiten auf Quellen eurer Wahl. Sie fließen sofort.

Dreht eure Bauscheibe um die angegebene Anzahl von Segmenten. Nehmt nach jeder Drehung alle Maschinen und Technologieplättchen aus dem oberen Segment in euren Vorrat zurück.

Platziert 1 eurer Grundmauern auf ein entsprechendes freies Baufeld auf dem Spielplan. Nehmt die linke Mauer auf eurem Unternehmensplan.

Platziert 1 eurer Erhöhungen auf einer eigenen Grundmauer oder Erhöhung (max. 2 Erhöhungen pro Grundmauer). Nehmt die linke Erhöhung auf eurem Unternehmensplan.

Platziert 1 eurer Rohrwerke auf einem entsprechenden freien Baufeld auf dem Spielplan. Nehmt das linke Rohrwerk auf eurem Unternehmensplan.

Platziert 1 eurer Turbinenhäuser auf einem entsprechenden freien Baufeld auf dem Spielplan. Nehmt das linke Turbinenhaus auf eurem Unternehmensplan.

Platziert 1 Bauteil eurer Wahl auf einem entsprechenden freien Baufeld auf dem Spielplan. Nehmt das linke Bauteil dieser Art von eurem Unternehmensplan.

Platziert die angegebene Anzahl Betonmischer aus eurem persönlichen Vorrat in das obere Segment eurer Bauscheibe.

Platziert die angegebene Anzahl Bagger aus eurem persönlichen Vorrat in das obere Segment eurer Bauscheibe.

Platziert ein Technologieplättchen eurer Wahl aus eurem persönlichen Vorrat in das obere Segment eurer Bauscheibe.

Der Wert eines Rohrwerks. Jede Wassereinheit, die bei der Energieproduktion durch dieses Rohrwerk fließt, erzeugt die angegebene Anzahl von Energieeinheiten.

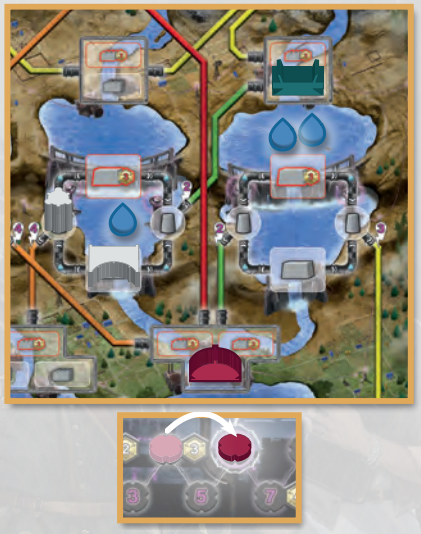
Baut ein Rohrwerk mit einem Produktionswert von 2 (oder weniger). Ihr müsst dafür keine Arbeiter, Maschinen und Technologie einsetzen.

Anhang 2: Unternehmenspläne

Das Einkommen für den Bau gewisser Bauteile ist auf allen Unternehmensplänen unterschiedlich. Außerdem hat jedes Unternehmen eine einzigartige Spezialfähigkeit, die jedoch erst aktiviert wird, wenn ihr euer drittes Turbinenhaus gebaut habt. Sobald ihr euer zweites Turbinenhaus gebaut habt, erhaltet ihr einen permanenten Bonus von +1 bei jeder Energieproduktion. Sobald ihr euer viertes Turbinenhaus gebaut habt, erhaltet ihr einen zusätzlichen permanenten Bonus von +2 bei jeder Energieproduktion, insgesamt also +3.

USA
Marguerite Grant
Rot

Immer wenn 1 Wassereinheit durch natürlichen Wasserfluss durch 1 deiner Turbinenhäuser fließt, egal in welcher Phase, bewege deinen Energiemarker 1 Feld vorwärts.
Wasser, das bei einer Aktion „Energieproduktion" durch ein Rohrwerk zu deinem Turbinenhaus oder einem anderen Turbinenhaus im selben Tal fließt, löst die Sonderfähigkeit nicht aus.



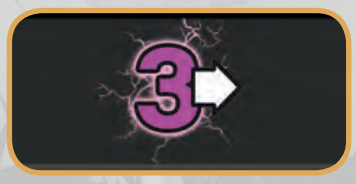
Rot hat bisher 4 Energie produziert. Grün hat soeben Energie produziert mit 2 Wassereinheiten, die danach aus dem grünen Turbinenhaus weiterfließen. Dabei fließen sie durch das rote Turbinenhaus, weshalb Rot seinen Energiemarker 2 Felder vorwärts bewegt. Sollten in der Wasserflussphase weitere Wassereinheiten in das linke Tal fließen, wird die weiße Staumauer sie nicht aufhalten können und sie werden auch durch das rote Turbinenhaus fließen und die Spezialfähigkeit auslösen.

Deutschland
Oberst Dassler
Schwarz

Nach jeder Aktion „Energieproduktion" darfst du eine zweite Energieproduktion mit einem anderen Turbinenhaus durchführen.
Ignoriere dabei alle Boni und Mali, z. B. von deinem Unternehmensplan oder dem Managementplan. Es zählt allein die Anzahl Wassereinheiten multipliziert mit dem Wert des Rohrwerks. Du darfst die beiden Produktionen nicht zusammenzählen, um 1 Vertrag zu erfüllen *(aber du darfst mit jeder Produktion 1 Vertrag erfüllen).*

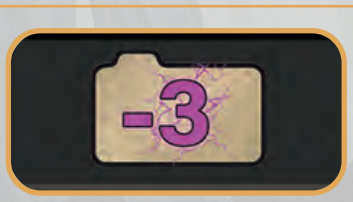
Schwarz kann zuerst mit den 2 Wassereinheiten hinter der linken Staumauer und dem oberen Turbinenhaus 4 Energie +3 Bonusenergie aus Unternehmensplan und Aktionsbonus erzeugen. Danach sind 3 Wassereinheiten hinter der rechten Staumauer. Schwarz kann danach sofort eine zweite Produktion durchführen und nutzt die 3 Wassereinheiten und das untere Turbinenhaus. Dafür zahlt Schwarz 3 Hydro an Weiß für die Benutzung des weißen Rohrwerks und produziert 6 Energie, ohne zusätzlichen Bonus.

Italien
Enrico Olivi
Grün



Nach jeder Aktion „Energieproduktion" darfst du deinen Energiemarker 3 weitere Felder vorwärts bewegen *(mit dieser Energie darfst du keine Verträge erfüllen).*

Frankreich
Joseph Fontaine
Weiß

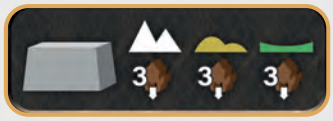


Du kannst jeden Vertrag *(auch staatliche Verträge)* **mit 3 produzierten Energie weniger erfüllen als benötigt.**

Anhang 3: Chefingenieure

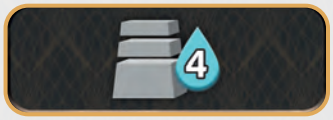
Jeder Chefingenieur verleiht eurem Unternehmen eine besondere Fähigkeit. Im Zusammenspiel mit den verschiedenen Unternehmen ergeben sich dabei immer wieder neue Kombinationen.

Wilhelm Adler



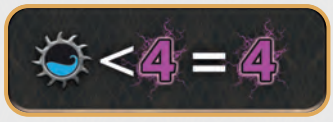
Deine Grundmauern kosten immer 3 Bagger, *egal in welchem Bereich du sie baust. Die Kosten deiner Erhöhungen richten sich weiterhin unverändert nach dem Bereich, in dem du sie baust.*

Graziano del Monte



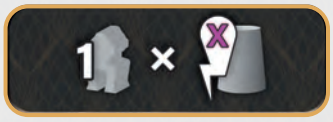
Deine Staumauern mit Ausbaustufe 3 können bis zu 4 Wassereinheiten stauen. *Mit Staumauern der Ausbaustufe 1 oder 2 kannst du weiterhin unverändert 1 oder 2 Wassereinheiten stauen.*

Viktor Fiesler



Würdest du weniger als 4 Energie produzieren, produzierst du stattdessen 4 Energie, vor Boni und Mali. *Wenn das Ergebnis aus Anzahl Wassereinheiten mal Wert des Rohrwerks weniger als 4 beträgt, ändere den Wert auf 4. Dazu kommen danach Boni oder Mali vom Aktionsfeld oder deinem Unternehmensplan.*

Jill McDowell



Du darfst Rohrwerke auch mit Betonmischern bezahlen. *Wenn du das tust, zahle so viele Betonmischer wie es dem Wert des Rohrwerks entspricht. Du darfst Bagger und Betonmischer bei der Bezahlung nicht kombinieren.*

Solomon P. Jordan

Du darfst beim Bau eines Bauteils anstelle einer Maschine 3 Hydro bezahlen. *Du darfst beliebig viele Maschinen durch Geld ersetzen. Lege die Hydro zurück in den allgemeinen Vorrat, nicht auf die Bauscheibe.*

Anton Krylov

Nimm dir zu Spielbeginn das abgebildete Sondertechnologieplättchen. ***Wenn du dieses Technologieplättchen benutzt, kopiere damit 1 beliebiges anderes Technologieplättchen auf deiner Bauscheibe.*** *Du kopierst damit die Art des Bauteils und ggf. auch die Sonderfähigkeit.*

Mahiri Sekibo

Du hast 2 Sonderaktionsfelder, die jeweils 1 Arbeiter benötigen. Das zweite Feld kostet zusätzlich 3 Hydro. Wenn du die Aktion nutzt, darfst du sofort eine weitere Aktion durchführen und ***darfst in dieser Aktion die Sonderfähigkeit 1 anderen Chefingenieurs kopieren.***

Wenn du Anton Krylov kopierst: *Du darfst 1 Technologieplättchen auf deiner Bauscheibe kopieren. Baue, ohne ein Technologieplättchen in das obere Segment deiner Bauscheibe zu platzieren. Platziere ganz normal die benötigten Maschinen.*

Wenn du Graziano del Monte kopierst: *Die Fähigkeit, 4 Wasser zu stauen, gilt für deine weitere Aktion und danach so lange, bis du mit den zusätzlichen Wassereinheiten Energie produzierst.*

Anhang 4:
Fortgeschrittene Technologieplättchen

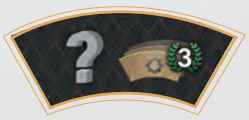
Fortgeschrittene Technologieplättchen erhaltet ihr im kompletten Spiel bei Nutzung des Patentamts *(siehe S. 19)*. Sie funktionieren grundsätzlich wie einfache Technologieplättchen: Ihr platziert sie in eure Bauscheibe, um damit 1 Bauteil zu bauen. Zusätzlich erhaltet ihr in dieser Bauaktion jedoch noch eine Sonderfähigkeit.

I

Technologie	Bauteil	Sonderfähigkeit
	Grundmauer	Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, platziert danach 1 Wassereinheit hinter jede eurer leeren Staumauern. Platziert kein Wasser hinter Staumauern, die bereits mindestens 1 Wassereinheit stauen und hinter neutrale Staumauern.
	Erhöhung	Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, dreht danach eure Bauscheibe um 1 Segment für jede Erhöhung, die ihr bereits gebaut habt (inkl. der gerade gebauten).
	Rohrwerk	Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, erhaltet danach 2 Hydro multipliziert mit dem Produktionswert des Rohrwerks.
	Turbinenhaus	Um mit diesem Plättchen zu bauen, müsst ihr keine Arbeiter auf ein Aktionsfeld einsetzen. Ihr könnt diese Bauaktion daher auch noch ausführen, wenn ihr schon alle Arbeiter eingesetzt habt.
	Joker	Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, müsst ihr keine 3 Hydro bezahlen, um das Bauteil auf ein rot umrandetes Baufeld zu bauen. (Wenn ihr für die Aktion ein rot umrandetes Aktionsfeld nutzt, so müsst ihr diese 3 Hydro jedoch weiterhin bezahlen.)

II

Technologie	Bauteil	Sonderfähigkeit
	Grundmauer	Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, produziert danach so viel Energie, wie ihr bisher Grundmauern gebaut habt (inkl. der gerade gebauten). Ihr könnt mit dieser Energie 1 Vertrag erfüllen.
	Erhöhung	Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, platziert danach so viele Wassereinheiten aus dem allgemeinen Vorrat hinter der erhöhten Staumauer, bis die Staumauer voll gefüllt ist.
	Rohrwerk	Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, um ein Rohrwerk zu bauen, welches mehr als 5 Bagger kosten würde (Produktionswert 3 oder mehr), so reduzieren sich die Baukosten auf genau 5 Bagger.
	Turbinenhaus	Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, dürft ihr danach sofort eine Aktion „Energieproduktion“ mit einem Bonus von +2 durchführen. Ihr könnt dafür das soeben gebaute oder ein anderes Turbinenhaus benutzen.
	Joker	Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, dürft ihr bei den Baukosten beliebig viele Bagger durch Betonmischer oder Betonmischer durch Bagger ersetzen.

Technologie	Bauteil	Sonderfähigkeit
	Grundmauer	*Um mit diesem Plättchen zu bauen, müsst ihr keine Arbeiter auf ein Aktionsfeld einsetzen. Ihr könnt diese Bauaktion daher auch noch ausführen, wenn ihr schon alle Arbeiter eingesetzt habt. Außerdem müsst ihr für den Bau keine Bagger einsetzen.*
	Erhöhung	*Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, erhaltet danach 3 SP für jede eurer Staumauern mit mindestens 1 Erhöhung (also mit Ausbaustufe 2 oder 3, inkl. der gerade gebauten Erhöhung).*
	Rohrwerk	*Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, produziert danach 2 Energie multipliziert mit dem Produktionswert des gerade gebauten Rohrwerks. Ihr könnt mit dieser Energie 1 Vertrag erfüllen.*
	Turbinenhaus	*Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, erhaltet danach 3 SP für jedes eurer Turbinenhäuser (inkl. des gerade gebauten).*
	*Joker*	*Wenn ihr dieses Plättchen nutzt, erhaltet danach 3 SP für jedes eurer fortgeschrittenen Technologieplättchen, egal ob in eurem Vorrat oder auf der Bauscheibe.*

Anhang 5: Bonusplättchen

Bonusplättchen geben Punkte in der Wertungsphase, wenn ihr in der Runde mindestens 6 Energie produziert habt. Für den vollen Bonus braucht ihr ggf. wesentlich mehr *(siehe S. 20)*.

Erhaltet 2 SP für jeden Vertrag, den ihr bisher erfüllt habt (der verdeckt vor euch liegt). Es zählen sowohl private als auch staatliche Verträge.

Erhaltet 5 SP für jedes Turbinenhaus, das ihr bisher gebaut habt.

Erhaltet 4 SP für jede Grundmauer, die ihr bisher gebaut habt.

Erhaltet 4 SP für jedes Rohrwerk, das ihr bisher gebaut habt.

Erhaltet 4 SP für jede Erhöhung, die ihr bisher gebaut habt.

Erhaltet 4 SP für jedes fortgeschrittene Technologieplättchen, das ihr besitzt, egal ob in eurem Vorrat oder auf der Bauscheibe.

Anhang 6: Zielplättchen

Zielplättchen geben euch am Ende des Spiels Siegpunkte, abhängig davon, wie gut ihr die geforderte Bedingung erfüllt *(siehe S. 21)*. Sie fordern euch daher auf, eure Bauaktivitäten nach ihnen auszurichten. Wer die meisten geforderten Bauteile gebaut hat, erhält 15 SP, für den zweiten Platz gibt es 10 SP und für den dritten Platz 5 SP. Zählt und vergleicht dafür nur die geforderten Bauteile.

Alle eure Grundmauern und Turbinenhäuser, die ihr auf rot umrandeten Baufeldern gebaut habt.

Alle eure Grundmauern, die über eines eurer Rohrwerke mit einem eurer Turbinenhäuser verbunden sind. Wenn ihr 2 Grundmauern mit demselben Turbinenhaus verbunden habt, zählen beide.

Alle eure Bauteile in dem Bereich des Spielplans (Berge, Hügel oder Vorland), wo ihr am meisten Bauteile gebaut habt.

Alle eure Bauteile in dem Bereich des Spielplans (Berge, Hügel oder Vorland), wo ihr am wenigsten Bauteile gebaut habt.

Die nächsten beiden Zielplättchen fordern euch auf, in verschiedenen Tälern zu bauen. Zählt und vergleicht die Anzahl der Täler, in denen ihr die geforderte Anzahl von Bauteilen gebaut habt.

Alle Täler, in denen ihr mindestens 1 beliebiges Bauteil gebaut habt. Das Maximum ist 12 (1 Bauteil in jedem der 12 Täler).

Alle Täler, in denen ihr mindestens 3 beliebige Bauteile gebaut habt. Das Maximum ist 5 (3 Bauteile in 5 Tälern. Die beiden Täler im unteren Teil des Vorlands zählen nicht, da ihr dort nur 1 Turbinenhaus bauen könnt).

CREDITS

Autoren: Tommaso Battista, Simone Luciani
Automa-Entwicklung: Tommaso Battista
Illustration: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci
Grafiken: Ruslan Audia
Redaktion: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati
Regelheft: Elisabetta Micucci
Übersetzung: Bastian Winkelhaus
Lektorat: Inga Keutmann, Gerhard Tischler
Satz: Ursula Steinhoff

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?
Bleibe mit uns auf Facebook in Kontakt,
wir freuen uns über ein „Like".

facebook.com/feuerlandspiele
@feuerlandspiele

Fehlen Teile?
Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de

Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com